

digitale technologie om een gids en baken te zijn in een continue ontdekkingstocht in een wereld zonder houvast. De DJ – en iedereen die zich zijn manier van denken eigen maakt – als held in de marge, die denkbeelden verspreidt waarmee getracht wordt de rigide scheidingen van ras, klasse en cultuur te slechten. *Rhythm science* eist de rol op van avant-garde, per definitie op zoek naar het overstijgen van conservatieve culturele krachten.

Want ondanks zijn scholing in het populisme van hiphop zoekt Miller nadrukkelijk aansluiting met de avant-garde van de 20ste eeuw. In de tekst krijgt zijn *Errata Erratum* project een centrale plek toebedeeld. Deze remix van Marcel Duchamps *Sculpture Musical* en *Erratum Musical* heeft een plek in de online galerie van

het Museum of Contemporary Art in Los Angeles. De verzameling kaarten met instructies voor geïmproviseerde stemgeluiden die Duchamp tijdens zijn leven steeds bleef uitbreiden werd door Miller geremixt tot een spel met beeld en geluid dat nooit hoeft te eindigen. *Errata Erratum* draait om persoonlijke beslissingen, het scheppen van een eigen mix, de keuze om je met een bepaald geluid te identificeren. Wat dit allemaal betekent voor de sociale status van de DJ – tot voor kort een onaantastbare specialist en smaakmaker, een eenling die de confrontatie aangaat met de massa en deze leidt – laat Miller in het midden. In zijn utopische visie lijkt het doel om dit verschil tussen DJ en publiek op te heffen. Men kan zich voorstellen dat wanneer het aantal DJ-denken-

den te groot wordt en de DJ als het ware gedemocratiseerd raakt, dit tegelijkertijd het einde van de DJ betekent. Of ontstaan er dan onvermijdelijk nieuwe hiërarchieën?

Uiteindelijk maakt de bij het boek geleverde cd letterlijk duidelijk waar Spooky juist in zijn geschreven tekst mee blijft worstelen. Hier mixt hij moeiteloos hiphop, dub, ambient en elektronika met gesproken fragmenten. Een prettige mix die vooral meerwaarde krijgt door het gebruik van zulke uiteenlopende stemmen als Joyce, Artaud, Cummings, Schwitters, Burroughs en Deleuze. Zoals altijd met Spooky's muziek is het een confrontatie tussen voorheen schijnbaar afgesloten werelden. In dat stroomgebied van betekenis verdwijnt hij en mag de luisteraar zelf op zoek naar connecties.

De toekomst – het heelal – de virtuele ruimte

Maarten Delbeke

Met cyberpunk is het een beetje zoals met film noir. De term kan een genre, een stijl of een set thema's benoemen, of verwijzen naar enkele canonieke werken. Als genre is cyberpunk hardboiled sciencefiction die de blik niet op het heelal richt, maar op de leefwereld van de nabije toekomst, met bijzondere aandacht voor de verhouding tussen de 'echte' wereld (voornamelijk de stad) en de 'virtuele' ruimte van informatie en elektronische media. Maar de term kan ook de esthetiek van futuristische film noir aanduiden, of een meditatie op technologische en maatschap-

Lara Schrijver en Pnina Avidar (red.), *OASE 66: Virtually here. Ruimte in cyberfiction*, NAI Uitgevers, Rotterdam 2005, ISBN 90-5662-428-8, € 17,50

pelijke ontwikkelingen die ons weldra te wachten staan. Bovenal is cyberpunk het universum van William Gibsons roman *Neuromancer* (1984) en Ridley Scotts film *Blade Runner* (1982). Dit conglomeraat van thema's, stijl en werken werd vrij snel opgenomen in het denken over stad en architectuur. Met name William Gibsons 'cyberspace' – een parallel, hallucinair universum opgebouwd uit voorstellingen van informatie – werd beschouwd als een welkome update van bestaande ideeën over de relatie tussen informatie en de ruimtelijke omgeving.



Daarnaast beloofde cyberspace ontwerpers een verleidelijke uitbreiding van hun werkterrein. Tenslotte suggereerde cyberpunk dat hete hangijzers als het afsterven van de openbare ruimte samenhangen met de intrade van het informatietijdperk. Dientengevolge is rond cyberpunk, -space, -architectuur en -cities in de jaren 1990 een vrij omvangrijke en diverse literatuur verschenen.

Dat het architectuurtijdschrift *OASE* anno 2005 wil onderzoeken hoe "(...) architectuur in sciencefiction en vooral cyberpunk (cyberfiction) wordt gebruikt en

weergegeven”, wekt dan ook nieuwsgierigheid. Er is in de jaren 1990 nogal wat geprofeteerd over de digitale toekomst van de architectuur en stedenbouw, dus misschien was het tijd voor een evaluerende terugblik. Het redactioneel suggereert echter dat de problematiek fris en in volle ontwikkeling is, en poneert een aantal vragen en invalshoeken: De toekomstvisie van cyberpunk, met haar verbeeldingen van de toekomstige architectonische omgeving en haar uitspraken over de perceptie van de architectonische ruimte, is een potentieel aanknopingspunt voor een reflectie op de relatie tussen werkelijkheid en virtuele werkelijkheid; cyberpunk als nieuw sciencefictiongenre weerspiegelt een ‘culturele omslag’; omdat sciencefiction en architectuur uitspraken doen over de toekomst zijn ze fundamenteel verwant en nauw op elkaar betrokken; het digitale tijdperk confronteert de architectuur met ‘vraagstukken’ die aftasting verdienen.

Het zou unfair zijn om dit themanummer te beoordelen op wat het niet doet, eerder dan op wat het voorlegt, ware het niet dat deze thema’s en vooral hun conglomeratie wel erg vertrouwd klinken. En net zoals vroeger vinden deze vragen hun gemeenschappelijke grond niet in de ontwikkeling van één problematiek, maar in een gedeelde, soms wat obsessieve fascinatie voor een rela-

tief klein corpus van boeken en films. Drie bijdragen (van Gül Kaçmaz Erk, Lara Schrijver en Sidney Eve Matrix) behandelen de verbeelding van de (stedelijke) werkelijkheid en virtuele werkelijkheid in één of meer sciencefictionfilms. Schrijver kiest voor het panorama, de andere twee bijdragen gaan op in close readings. Een interview met Michael Okuda, een set designer voor *Star Trek* (het soort sciencefiction dat cyberpunk verafschuwde) behandelt hoe een esthetiek van het toekomstige tot stand komt. Hoewel van ongelijke kwaliteit, schetsen deze bijdragen samen een gefragmenteerde geschiedenis van de fictionele verbeelding van de toekomst – het heelal – de virtuele ruimte. Bijvoorbeeld Scott Bukatman heeft deze geschiedenis al beter en vollediger geschreven, en die geschiedenis heeft niet noodzakelijk te maken met de digitalisering van de architecturale of stedelijke ruimte.

Dat thema treedt op de voorgrond in de drie bijdragen die rechtstreeks schatplichtig zijn aan de discussie van de jaren negentig. Zoals velen voor hem licht Neil Spiller een neologisme uit Gibsons werk om het als de metafoor voor een ontwerpstrategie te hantieren en produceert zo volstrekte onzin. Een ingekort hoofdstuk uit een van de zichtbaarste bijdragen uit de jaren negentig, Christine Boyers *Cybercities* (1994), toont aan dat dit soort

literatuur slecht rijpt. De redacteuren hadden de herpublicatie kunnen (of moeten) aangrijpen voor een kritische reflectie over de geschiedenis van hun vraagstelling, ook omdat de hele literatuur rond cybercities (enzovoort) een uitgelezen mogelijkheid biedt om de impact van cultural studies op het architectuurdebat te evalueren.

Het is inderdaad opvallend dat het cultural studies-jargon nauwelijks opduikt in de derde bijdrage, het interview met Bruce Sterling, een pionier van de cyberpunk. Maar hierin wordt een aantal thema’s naar voren gebracht dat cyberpunk wél op een relevante wijze aankaart: niet cyberspace en hybride identiteiten, maar wel de urgentie van ecologisch denken en de rol van *branding* (onderwerp van Gibsons meest recente boek, *Pattern Recognition*) in de stad en architectuur. Net als vooruitziende verbeeldingen van de impact van radicalisme en terrorisme op de stad en haar functioneren, zijn deze cyberpunkthema’s voor architecten niet alleen uitdagend en inspirerend, maar werkelijk urgent. En omdat die thema’s zo moeizaam hun weg naar het architectuurdebat vinden, schuilt precies daar de potentiële relevantie van cyberpunk voor de architectuur. Deze thema’s confronteren architecten immers met hun verantwoordelijkheid voor zaken die er werkelijk toe doen.